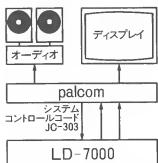


このディスクは、オーディオチャンネルの一部にコンピュータープログラムが記録されています。

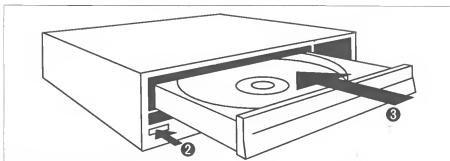
## SET UP



①接線をチェックしてください。

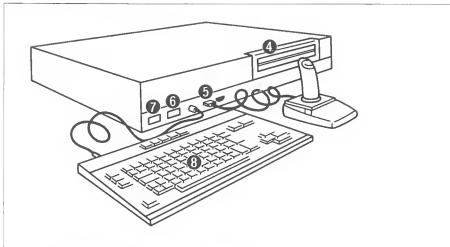
■詳しくはPX-1の取扱説明書をご参照ください。

■お手持ちのステレオに接続すれば大迫力サウンドでお楽しみいただけます。



②プレーヤー、ディスプレイの電源を入れます。

③ディスクをセットします。



④カートリッジスロットに何も入っていないことを確認します。

⑤MSX用のジョイスティックがあればPX-1の「ジョイスティック」に接続します。

⑥PX-1のビデオ、オーディオ・オッズィッチ・ノーマルにします。

⑦PX-1の電源を入れ、P-BASICで選択します。

⑧PX-1のキーボードから①②③④⑤⑥⑦とタブします。

■プレーヤーを切り始め、コントロールプログラムをロードし、ゲームが始まります。

■"Data Read Error"のメッセージが表示された場合はディスククリーニング(図ディスクのクリーニング参照)して、①から始めください。

■"Device I/O Error"のメッセージが表示された場合は①から始めください。

## PLAY

「日本海大海戦 海ゆかば」は、日露戦争中の1905年5月27日～28日、日本海の入口對馬海峡(東シナ海)で連合艦隊とロシア・バルチック艦隊(第2太平洋艦隊)によって行われた海戦のシミュレーションゲームです。

⑨ゲームは、「サクテキ」と「セントウ」からなります。プログラムのロードが完了すると、次の表示がディスプレイされます。

(1) サクテキ+セントウ

(2) セントウ

ジョイスティックまたはスペースキーで、いずれかを選んでください。

ジョイスティックを選んだ方は自此以降の入力をすべてジョイスティックで、スペースキーを選んだ方はスペースキーとカーソルキーで行ってください。また、一度入力された命令は再入力、すなわち命令変更はできません。

9.1 (1) サクテキ+セントウ

(1) サクテキ+セントウを選ぶと、ゲームは出帆から始まります。できるかぎり早く敵艦隊を発見し、連合艦隊と有利な陣形で出展開させて次の戦闘の戦闘ゲートに入らねばなりません。

9.2 (2) セントウ

(2) セントウを選ぶと、バルチック艦隊が発見され連合艦隊は戦闘準備の状態で始まります。両艦隊の初期配置は(1)史実にもとづく「レキシテキ ハイ」、(2)コンピューターゲームの「ランダム」のいずれかを選んでください。連合艦隊の士気(戦闘ゲームの参考)は最高でスタートします。

## ⑩艦隊ゲーム



## 10.1 初期配置

連合艦隊は第1戦隊から第5戦隊までの5戦隊と、5隊の哨戒隊からなります。

各戦隊を馬山港(3B海城)、佐世保(3C海城)、横須賀(3D海城)のいずれかの港に配置してください。ジョイスティックでマーカーを配置した時の名前においてジョイスティックのボタン(あるいはカーソルキー)でわざわざスペースキー——(以降同じ)を押してください。第5戦隊まで兵力が弱りましたが哨戒隊の配置です。哨戒隊は海図上の任意の海域に配置できます。マーカーを海図上の配置したい海域に移し、ボタンを押します。

## 10.2 海図上の記号

各海図に1行目に '\*' が表示されている場合、その海域は天候が悪くて索敵能力が低くなります。表示がなければ晴天です。2行目に "P" が表示されていると、哨戒隊が配置されていることをあらわし、数字——例えば、"2" が表示されているれば哨戒隊が2隊いることになります。

3行目に  が表示されていると、戦隊が配置されていることをあらわし、数字は戦隊の個数です。なお、入港中の戦隊は表示されません。

### 10.3 発見・諜報

同一の海域に敵艦隊と混合艦隊、または複数隊が配置されていると敵艦隊を召募できます。召募できる確率は、戦隊、哨戒隊の数が多いほど高くなります。霧の海域では発見できる確率が約30%下がります。入港している戦隊は召募しません。また、陸地に面している海域は、ある程度陸地から召募しています。

日暮戦争時は、レーダーがありません。索敵はすべて人間の自分で行われており、従て発見報には諜報も含まれます。

### 10.4 出港・移動

海図の上に「カントン ショウカイタイ メイレイオワリ」と表示されたら、戦隊の出港、移動、哨戒隊の移動ができます。島でも出港できます。出港しないかぎり索敵も戦闘もできません。出港を命令して、その港のある海域で行動するに1ターンを要します。ターンは図表をあらわすゲーム用語で、索敵ゲームでは1日を意味します。

出港した戦隊と各哨戒隊は1ターンに1海移動できます。

(i)「カントン」にマークを移動しジョイティックのボタンを押すと、「15 25 35 45 55 オワリ」と表示されます。「15」は第1戦隊、「25」は第2戦隊(以後同じ)です。命令を下した戦隊を選択し、その戦隊が入港中の場合は出港できます(海域移動は次のターンでできません)。既に出港している戦隊の場合は、移動先の港を海図上に指定してください。ジョイティックでマークを指定済みで移動させ、ボタンを押します。命令がすぐ終わったら戦隊は、「オワリ」を選んでください。例えば、第1戦隊に出港命令を下し第2~第5戦隊が現状ままでいる場合、第1戦隊の出港命令のあと「オワリ」を選びます。

(ii)「ショウカイタイ」を選択と、「I P P3P I P3P オワリ」と表示されます。移動したい哨戒隊(例えば、I P=第一哨戒隊)を選び、戦隊の移動と共に海図上で移動先を指定してください。命令がすぐ終わったら戦隊は、「オワリ」を選んでください。

(iii)戦隊の出港・移動、哨戒隊移動の必要のない場合は、「メイレイオワリ」を選んでください。次のターンに進みます。

このターンは「セミ・リアルタイム」方式で進行します。一定時間入力されないと、現状のままで自動的に次のターン(翌日)になります。

### 10.5 土気

混合艦隊の各戦隊は、出港後3日目から土気が低下します。土気が低下すると敵艦隊との砲撃戦の際、命中率に影響を与えます。長期間の海上行動時はマイナスです。ご注意ください。

### 10.6 作戦

損耗戦を効果的に配置し、戦室に、タイミング良く戦隊を投入してください。戦隊を早く出動させますと、発見率は高くなりますが土気が低下される恐れがあります。

バルチック艦隊と混合艦隊が同一海域に配置され、発見された場合戦闘ゲームに移行します。もちろん、その海域にいない戦隊は戦闘に参加できません。

なお、バルチック艦隊は必ず対戦海域か、津軽海峡のいずれかを通して、日本海に進攻しますが

### ⑩ 戦闘ゲーム

連合艦隊	砲撃射程	バルチック艦隊	砲撃射程
第1戦隊 (1 S)	三笠 55	第1戦隊 (1 B)	スウォーロフ 54
最大速力18ノット	敷島 55	最大速力16ノット	アレクサンドル三世 54
	富士 52		ボジン 54
第2戦隊 (2 S)	朝日 55	第2戦隊 (2 B)	アリヨール 49
最大速力18ノット	春日 38	最大速力15ノット	ウェリーキー 49
	日進 38		ナワリン 44
第3戦隊 (3 S)	出雲 36	第3戦隊 (3 B)	ニコライ1世 34
最大速力20ノット	常磐 39	最大速力13ノット	ナヒーモフ 28
	吾妻 36		セニヤーウイン 31
第4戦隊 (4 S)	八雲 36	最大速力21ノット	ウシャーヨフ 31
	磐手 39		モノマフ 21
第5戦隊 (5 S)	浅間 39	第4戦隊 (4 B)	オレガ 17
最大速力21ノット	笠置 21	最大速力15ノット	アウローラ 10
	千歳 21		ドンスクイ 15
	音羽 9		スコットラーナ 9
	新高 11	最大速力18ノット	アルマズ 6
			ジムチウグ 6
			イズムルード 6

### 11.1 戦闘単位

連合艦隊、混合艦隊、バルチック艦隊は各戦隊をひとつの単位として移動、戦闘行動を行います。

### 11.2 初期配置

同艦隊の配置は、敵艦ゲームの条件をもとに配定されます。連合艦隊は「△」、バルチック艦隊は「△」で表示され、キャラクター1個1戦隊で、キャラクターの右側の方針が戦隊針です。同一海域内に複数の艦隊が存在する場合、連合艦隊は白い△、バルチック艦隊は緑の△、連合艦隊とバルチック艦隊が混在していると黄色の△にかぶまれて表示されます。戦隊が重なりあって見えにくい時は、次回(iii)のスケールをご利用ください。

### 11.3 作戦命令

デスクトップ下段に「シロ・モクヒョウ ホウコク スケール オワリ」と表示されている時に、ジョイティックで選択ボタンを押す下記の命令を行なうことができます。

一定時間操作すると、命令がなじむときのタイミングが終了する「セミ・リアルタイム」方式です。1ターンは5分を意味します。また、命令がなじむ時は「オワリ」を選んでください。次のターンへ進行します。

### 11.4 シンロ

「シンロ」を進ぶと、連合艦隊各戦隊の針路(シンロ)、速度(スピード)を変更できます。第1戦隊から順に、各戦隊の海域上の位置をキャラクターが点滅して表示しますので針路、速度を入力してください。針路変更は、ジョイティックを右にたおす(あるいは、カーソルキーの右矢印を押す=同じ意味)と針路右方向に30°、左へたおすと針路左方向に30°針路を左にします。針路を変更しない場合は、ジョイティックを左にたおす=右矢印が90°、背面は180°、左方向は270°になります。速度の変更は戦隊の速度が表示されていますから、速度を上げたい場合はジョイティックを上方向に、速度を下げる場合はジョイティックを下方向にたおし、指定したい速度にセッティングしてください。なお、各戦隊の最大速力以上に設定することはできません。また、砲撃さがダメージを受けた艦がある戦隊は、最大速力が削除されます。針路、速度とともにセッティングが終りましたら、ボタンを押してください。

### 11.5 シロヒョウ

砲撃目標の設定です。連合艦隊第1戦隊から順に入力します(戦闘海域に存在しない戦隊は表示されません)。まず、第1戦隊がバルチック艦隊のどの戦隊を攻撃するかを決めます。第1戦隊から順に連合艦隊各戦隊までの距離、角度を表示しますので参考にしてください。角度は、第1戦隊の正面0°以下(右回りで「右真横が90°」背面は180°)、上方は180°、左方向は270°になります。速達の変更は戦隊の速度が表示されていますから、速度を上げたい場合はジョイティックを上方向に、速度を下げる場合はジョイティックを下方向にたおし、指定したい速度にセッティングしてください。なお、各戦隊の最大速力以上に設定することはできません。また、砲撃さがダメージを受けた艦がある戦隊は、最大速力が削除されます。針路、速度とともにセッティングが終りましたら、ボタンを押してください。

砲撃目標は、目標艦が攻撃するかあるいは射程距離外に離脱しないかぎり有効です。目標を変更しないかぎり、ターンごとに再入力する必要はありません。連合艦隊各戦隊の射程距離は、主砲が12,000m、副砲は8,000mです。

"モヒョウ"を入力すると、自動的に戦闘を開始し、その戦果および被害を表示し、1ターン終了になります。  
"モヒョウ"以外の命令を実行したい時は、必ず先に行ってください。

#### (a)ホウコク

適合艦隊各船隊の現状を報告します。各船隊の攻撃能力、被害度をみて、作戦の参考にしてください。

(b)スケール

海図の縮尺率を変更できます。各船隊間の距離が近すぎて表示が重なり、相手の位置関係がわかりにくい時に使用します。ゲームスタートの時でスケールは"1"です。例えば、スケールを"2"に指定し、海図の中心に設定したい位置を指定すると自動的に表示を書きかえます。

海図の領域外に戦艦駆逐した戦艦がある場合、"シンド"入力の際にディスプレイ下段右にフラッシュして、その戦隊の位置を表示しますが、この"スケール"を調整すれば海図内に表示するようになります。

#### 11.4 評価

砲撃目標艦の速度、距離、適合艦隊各船隊の士気が砲撃の命中率に影響を与えます。また、各船隊の攻撃力は、目標艦の戦艦に対する角度で変化します。通常、戦艦の進行方向0°の船艦よりも側面、例えば90°にいる戦艦の方が砲撃力は高くなります。

各艦に命中弾が生じた場合、その艦の船体あるいは砲撃能力にダメージが発生します。船体にダメージを受けた艦は速力が落ち、その艦に属する各船隊の最大速力も低下します。また、砲撃能力へのダメージは航行には支障ありません。船体へのダメージ、その他のことに設定された船隊強度を減らすことと変換します。

戦艦ゲームは、進出した適合艦隊、バルティック艦隊いずれかの全艦が沈没するか、右ターン終了すると終了します。〔1〕サテキセンハウを選び、まだバルティック艦隊の残りの艦隊が他の海域に生存する場合は、艦隊ゲームにもなります。

#### 11.5

日露開拓隊とも、各戦艦の編成は史実と若干違っています。ゲーム上の都合ですのでご了承ください。

バルティック艦隊は艦数が多く、従って砲撃力も強く、適合艦隊の方が不利見えますが、長い航海による兵員の疲労、訓練の差等、総合的に見れば適合艦隊が有利です。歴史的にも大勝利に終わった日本海海戦を、適合艦隊の被害を最小限に押さえ大勝利を得てください。

シミュレーションゲームの楽しさは、"推理"することにあります。解説書はゲームの基本型だけが説明されており、並行に從っては説明されない事態もおこります。それを推理するのもゲームの楽しみのひとつです。頑張ってください。

## QUIT

⑩ゲームが終了すると、〔1〕Replay、〔2〕Good-Byと表示されます。〔1〕を選ぶと再ゲームです。〔2〕を選ぶと、プレイヤーが止まりコンピューターはBASICが起動されます。

## ディスクのクリーニング

汚れたディスクを再生すると、コンピュータープログラムの読み込みに支障をきたしたり、本来の画質、音質を損ないます。汚れは必ずクリーニングしてください。

その場合、柔らかい布でディスク表面に付いたホコリや汚れを軽くきどるようにしてください。別売のディスククリーニングキットJV-1を使用すれば、いっそう効果的に汚れを取り除くことができます。

レコードスプレー、帶電防止剤などは使用できません。またベンジン、シンナーなどの揮発性の薬品も使用しないでください。



## COMPUTER PROGRAM SPEC

プログラム名: MIKASA

分類: シミュレーションゲーム

使用メモリ-容量: 32 K

使用言語: BASIC

ロード方法: GALL LD./

スタート方法: オートスタート

オペレーション: キーボードまたはジョイスティック

## HARDWARE SYSTEM

コンピューター: バイオニア・パーソナルコンピューター paloom PX-7、PX-V7、

または MSX EXPANSION PROCESSOR ER-101 と MSX仕様の

パーソナルコンピューター

レーザービジョンビデオディスクプレーヤー: CLD-9000、LD-7000、LD-5000、  
LD-V500、LDP-150

周辺機器: ディスプレイ / ジョイスティック使用可

映像制作: 東映ビデオ株式会社 ゲーム制作: 木屋通商株式会社

●このディスクはオーディオチャネルの一帯にコンピューターフロードルが記録されています

●このプログラムの仕様は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

●このディスクを、熱湯で洗浄、放送、上映、公開演奏、レンタルすることは法律により禁じられています

# 日本連合艦隊

## 第1艦隊

司令長官  
東郷 平八郎 大将  
(聯合艦隊司令官)

第1 戰隊  
(戦艦4, 装甲巡洋艦2, 通報艦1)

第3 戰隊  
(巡洋艦4)

第1 駆逐隊  
(駆逐艦5)

第2 駆逐隊  
(駆逐艦4)

第3 駆逐隊  
(駆逐艦4)

第14 戰隊  
(水雷艇4)

第1 戰隊 司令官 三須宗太郎 中将



## 第2艦隊

司令長官  
上村 彦之丞 中将

第2 戰隊  
(装甲巡洋艦6, 通報艦1)

第4 戰隊  
(巡洋艦4)

第4 駆逐隊  
(駆逐艦4)

第5 駆逐隊  
(駆逐艦4)

第9 艦隊  
(水雷艇4)

第10 艦隊  
(水雷艇4)

第15 艦隊  
(水雷艇3)

## 第3艦隊

司令長官  
片岡 七郎 中将

第5 戰隊  
(巡洋艦3, 装甲海防艦1, 通報艦1)

第6 戰隊  
(巡洋艦4)

第7 戰隊  
(装甲海防艦1, 海防艦1, 航空機4)

第1 艦隊  
(水雷艇4)

第10 艦隊  
(水雷艇4)

第15 艦隊  
(水雷艇4)

第20 艦隊  
(水雷艇4)

第1 戰隊 司令官 三須宗太郎 中将

# バルチック艦隊 (第2太平洋艦隊)

## 司令長官 ロジェストヴェンスキー 中将

第1 戰艦隊  
(駆逐艦4)

第1 巡洋艦隊  
(防護巡洋艦2, 装甲巡洋艦1)

第2 戰艦隊  
(駆逐艦3, 装甲巡洋艦1)

第2 巡洋艦隊  
(防護巡洋艦2, 巡洋艦3)

第3 戰艦隊  
(駆逐艦2, 装甲海防艦1)

(駆逐艦3, 装甲巡洋艦1) 第3 太平洋艦隊が、第2 太平洋艦隊と会合後、第3 艦隊となった。

第1 戰艦隊 ロジェストヴェンスキー 中将指揮



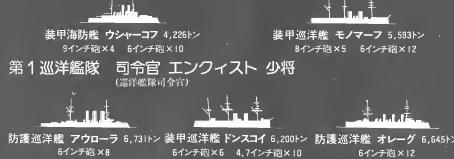
第2 戰艦隊 司令官 フエリケルガム 少将



第3 戰艦隊 司令官 ノボガトフ 少将



第1 巡洋艦隊 司令官 エンクリスト 少将  
(巡洋艦隊司令官)



第2 巡洋艦隊

